Colegiul Național “TudorVladimirescu”

Atestat la informatică

- Joc ALICE, Naufragiații -



Coordonator: Nume/Prenume elev: prof. Carmen Negrea. Moșneanu Laura-Maria Cuprins

1. Introducere…………………………………………3.
2. Ce este Alice?................................................3.
3. Scop………………………………………………………3.
4. Configurația tehnică a unui calculator pentru a putea rula o animație în Alice…………………………….4.
5. Scenariu…………………………………………………5.

1. Background…………………………………………..5.

2. **Obiecte mobile……………………………………………6.**

**3. Obiecte statice…………………………………………….6.**

**4. Coduri sursă**……………………………………………7.

V. Bibliografie…………………………………………………9.

1. Introducere.

„Nu trebuie să fii un programator profesionist pentru a crea

animații. Fie că doriți să jucați un joc interactiv, să spuneți o poveste convingătoare sau să pregătiți un videoclip pentru Web, Alice este tot ce aveți nevoie. Programul este menit pentru persoanele interesate în procesul de învățare a conceptelor de bază ale programării orientate pe obiecte. Dacă vrei să te antrenezi ca un designer de animație, atunci aceasta este instrumentul de care aveți nevoie pentru expunerea inițială, deoarece aceasta vă va face procesul de învățare simplu și plăcut.”

1. Ce este Alice?

Alice este un mediu innovator de programare 3D, ce permite crearea unei animații sub forma unui joc interactiv sau a unui Videoclip.

Software-ul a fost dezvoltat pentru prima data la Universitatea din Virginia, iar din 1997 a fost preluat de catre un grup de cercetare de la Universitatea Carnegie Mellon, condus de regretatul Randy Pausch.

1. Scop.

„ Alice este un instrument de predare disponibil gratuit, conceput pentru a fi primul contact al elevului cu programarea orientată pe obiect. Acesta permite elevilor să învețe conceptele de programare fundamentale prin crearea de filme animate și jocuri video simple. În Alice, obiecte 3D (de exemplu: oameni, animale și vehicule) vor popula o lume virtuală și elevii pot să creeze un program pentru a anima obiectele inserate în scena”.

1. Configurația tehnică a unui calculator pentru a putea rula o animație în Alice.

Pentru a putea viziona o animație in Alice 3, calculatorul sau

laptopul trebuie să aiba următoarele caracteristici:

-să fie instalat Alice împreună cu Java JDK (**Java** este un limbaj de programare orientat pe obiect, conceput de către James Gosling la Sun Microsystems (acum filiala Oracle) la începutul anilor 90, fiind lansat în 1995. Cele mai multe aplicatii distribuite sunt scrise in Java, iar noile evoluții tehnologice permit utilizarea sa și pe dispozitive mobile gen telefon, agendă electronică etc. JDK formează un subset extins de un kit de dezvoltare software  (SDK). Acesta include "instrumente pentru dezvoltarea, depanarea, și monitorizarea aplicațiilor Java")

- Windows XP, Vista, Windows 7, Mac OSX (Leopard, Snow Leopard, Lion, sau Mountain Lion) sau Linux;

- procesor dual-core de cel puțin 2 GHz;

- spațiul disponibil pe hard disk să fie de minim 500 MB;

-cel puțin 1 GB RAM;

- placă grafică VGA cu o calitate ridicată a culorii și cel puțin 1024x768 rezoluție;

1. Scenariu.

Scena 1: Dan merge către cufăr. La un moment dat aude sirena unui vapor.

Scena 2: Se intoarce către mal și merge grăbit încercând să se facă observat de cineva din vapor dând din mâini și strigând „ *We need some help!* ”

Scena 3. Vaporul își schimbă direcția către stânga și claxonează. Dan se întoarce către partenera sa ce lesinase. Un pescăruș își face prezența.

Scena 4. Mergând înainte, Dan aude niște voci. Urmându-le, tânărul intalnește o broască țestoasă și un pui de dragon.

Scena 5. Cei trei au un dialog în urma căruia Dan află că nu se va mai putea întoarce niciodată acasă. Mânios, el strigă “*Nooooo! ”*

1.Background

Pentru a crea această animație, am ales ca și background Lagoon-Floor, modificând setările astfel: g.png



2. Obiecte mobile.

-Dan și Sara; -corabie -pescăruș;

-broască țestoasă -pui de dragon

3. Obiecte statice

-barcă; -stâncă; -vâslă

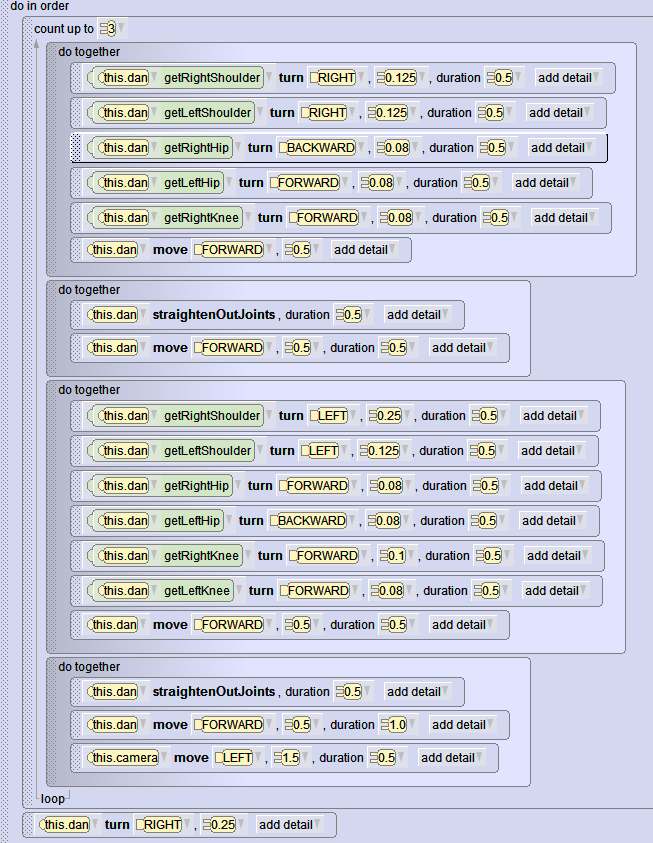
  

-cufăr;

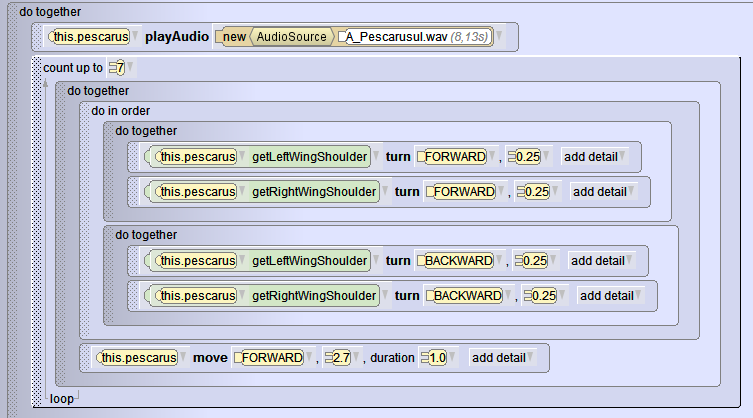


4. Coduri sursă

-pentru deplasarea unui biped (ex: Dan)

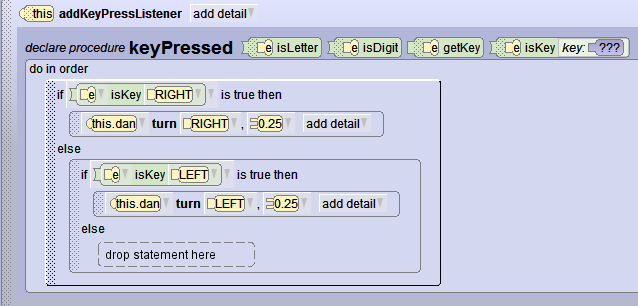


-pentru deplasarea unor zburătoare (ex. Pescaruș)



-pentru mișcarea mâinilor în sus și în jos;

-pentru deplasarea unui personaj folosind butoanele de la tastatură;



1. Bibliografie.

<http://www.freewarefiles.com/Alice_program_92299.html>

<http://www.cs2n.org/activities/storytelling-and-animation/alice-3>

<http://www.alice.org>

<http://www.softpedia.com/get/Multimedia/Graphic/Graphic-Editors/Alice.shtml>

<http://www.stewart.cs.sdsu.edu/cs100/Alice3_UserGuide_PDF_Complete.pdf>